HE system

PC Engine

改造町人 シュビビンマン2

―新たなる敵―

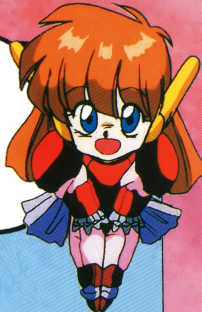
HuCARD



NCS 日本コンピュータシステム株式会社

お買い上げありがとうございますぅ。





「シュビビンマン２」お買い上げ頂きありがとうございます。遊ぶ前には必ずこの「取扱説明書」を読んでね。
じゃ、みんながクリアできるようキャピ子祈ってるわぁ…。

使用上の注意

●カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行うぜよ。
●精密機器だから、極端な温度・湿度条件下での使用・保管、強いショックや折り曲げは避けるぜよ。
●カードの端子部分に触れたり、水に濡らさないよう頼むぜよ。故障の原因になるぜよ。
●端子部が汚れたときは、やわらかいガーゼやエチルアルコール（消毒用アルコール）をしみこませたガーゼで軽くふいてくれぜよ。
●プレイするときは２メートル程度は離れるぜよ。また、長時間プレイするときは適度に休憩するぜよ。健康のためぜよ。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。それ以上の責任はご容赦ください。
※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。



ストーリー

STORY



題して 太助とキャピ子は「サイボーグから元の体に戻れるの？」

あの亜空魔団との対決から２年・・・

　その日、博士から元の体に戻してくれるという連絡を受け、研究所へと急ぐ太助とキャピ子の姿があった。平和な街を駆け抜ける２人の顔は笑顔である。

　工事現場を抜け工事人の横をすり抜けようとした時、突然太助の足がすくわれた。食ってかかる太助に工事人達は姿を変え襲いかかる。

「シュビビンマン、おまえ達の命、ここでいただく！」

　からくも敵を倒した２人は博士の待つ研究所へと急いだ。

しかし、そこで２人の見たものは荒らされた部屋と博士からの伝言だけだった。

「さらわれてしもた。助けにきたってやぁ。新なる敵の来襲やで。」

緊張感のない内容とはうらはらに、２人の顔は引き締まっていた。それもそのはず、元の体に戻れるかどうかが、かかっているのだ。なんにしても博士を助けないことには元に戻ることが出来ない。

　今、２人の新たなる戦いが始まった。

ゲームの始め方

1 プレイヤーセレクト



▲どちらを選んでもクリアできるので心配ないぞ！

方向キーの上下で希望の人数を選んで、Ｉボタンで決定だ。そのあと、方向キーの左右で好きなキャラクターを選んでいよいよゲームが始まるぞっ。FIGHT でーす。

キャ、キャピ子っ！
どけよ！
重てーよ！



4 ゲーム本編（ステージ1から）





次々に襲って来る敵。これらの敵をやっつけて早く博士を救い出せ。

◀これがステージⅠ最初の画面。ガンバレ！

2 オープニングゲーム

サイボーグから元の体に戻してくれるという、博士からの連絡を受け研究所に向かう太助とキャピ子。街は平和であった。

工事人の横をすり抜けようとした太助の足がすくわれた。工事人に食ってかかる太助。

工事人は姿を変て襲いかかる。これが新なる戦いの始まりだったのだ。

ねえねえ！
ゲームが
始まるわよー！



3 タイトル画面

いよいよシュビビンマン2の始まりだ。RUNボタンを押すと本編に突入するぞ！

シュビビンマンおなじみのタイトル画面▶



アクションステージでの操作方法

太助とキャピ子が大活躍！ シュビビーム、必殺技を駆使して戦ってくれ。たのむぞ！

方向キー

上を押すと上向き、左右を押すと移動、下を押すとしゃがめるのだ。

アイテム

バッテリー㊕
これを取るとHPが少し回復するのだ。



バッテリー㊗
これを取るとHPが完全に回復するぞ！



ビット
これを取って初めて必殺技が使える。





Ⅰボタン

ジャンプ。押している時間の長さによって、高さの調整ができるぞ。

Ⅱボタン

攻撃。１回押すと通常弾、押し続けて点滅時に離すとシュビビーム、さらに押し続けて発光時に離すと必殺技（次頁参照）また、方向キーの上または下と同時に押すことによって、真上またはしゃがみながらの攻撃ができるのだ。

シューティングステージでの操作

太助とキャピ子が潜水艦に乗り込む（戦闘機に変身するステージもある）。敵の攻撃をかわしながら、敵をやっつけ、クリアにしてくれ。
※シューティングステージでは必殺技は使えない。注意してくれ。



方向キー

自機が上下左右に移動。また、上下と左右を同時に押すことによって斜めに移動することができるぞ！

方法

Ⅱボタン

攻撃。１回押すと通常弾。押し続けて点滅時に離すとシュビビームの発射だ！

必殺技

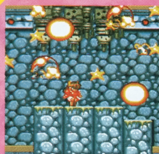
でたっ！

太助

レーザービットが画面全体にあらわれ、画面中の敵がすべてやっつけられるのだっ！



キャピ子



H.P が MAX まで回復し、画面中の敵に対して一定のダメージを与えることができる。

アイテムのビットを取らないと必殺技は使えない。

2人複合プレイについて（協力シュビビ

やり方（せいこーの場合）

だあっ



2プレイ時に、両方のプレイヤーが点滅した状態で、片方のプレイヤーが、もう一方のプレイヤーにシュビビームを発射！ シュビビームを受けるプレイヤーが受ける瞬間に敵に向けてシュビビームを発射すると通常のシュビビームよりもっと強力なビームが発射できるぞ。これが協力シュビビームだ。太助かキャピ子で協力シュビビームの効果が違うので、それぞれの場面で有効的に使ってくれ。

太助の場合



発射方向に集中して攻撃。ボスキャラ向きだ！

キャピ子の場合

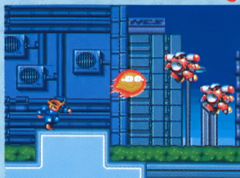


発射方向に拡散して攻撃。ザコギャラを一掃しよう！

失敗すると…

ひさん

協力シュビビームを撃ちそこなうと、太助またはキャピ子が火の玉になって飛ばされてしまう。かなしい…。





改造町人
Schbibin Man 2

おめでとう!!
ばんざーい♡

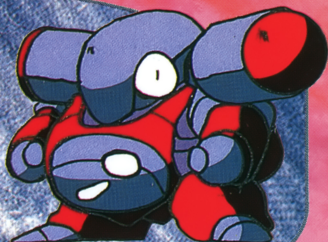
いやー…今回は大変だったなァ!! 海に行ったり空に行ったり博士が色々なとこにつれてかれるから
あれ？
そう言えば博士って

あれっ?! さっきまでその辺に居たのに…
イシシシ…
フフフ…まだまだ行けそうやな
ヘンなヒキ…

シュビビンマン2

敵キャラ募集の

結果大発表!!





北海道
高橋学くん
16歳

大賞



●選考理由

シュビビンの世界にピッタリなコミカルさの中のカッコ良さ！　しなやかなその動きと攻撃は見る者を圧倒する！

準賞

熊本県　福山勝次くん　?歳

●選考理由

命を吹き込むプログラマーを燃えさせた、そのデザインとコンセプト！動きと表情、必見！



ゲームではこうなる

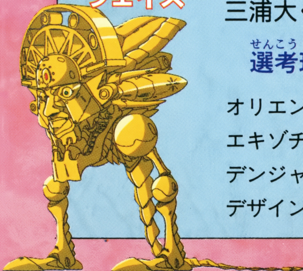


ゴールドフェイス

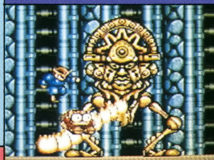
広島県
三浦大くん　16歳

選考理由

オリエンタルでエキゾチックでデンジャラスなデザインがグー。

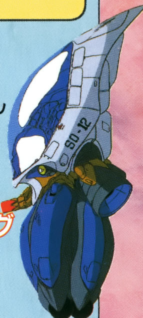


ゲームではこうなる



その他の佳作さんたち ①

鹿児島県
城戸俊郎さん
22歳

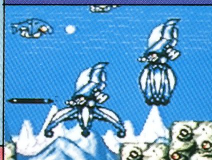


チュバリング

選考理由

光さし込む海の中、フワリフワリとメカなイカ。けっこう手強い奴になりました。

ゲームではこうなる



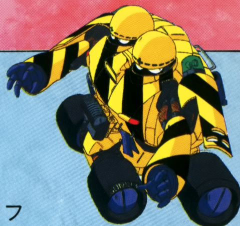
その他の佳作さんたち ②

岩手県

岡本晃くん　16歳

●選考理由

玄人はだしのデザインでスタッフをうならせた工事人ロボ。STAGE1に登場するでたがりやさん。



工事人ロボ

ゲームではこうなる

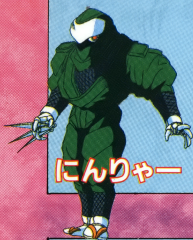


奈良県

中谷壽男くん　17歳

●選考理由

クールなまなざしで撃つ　スナイパー！　手裏剣に注意。



にんりゃー

ゲームではこうなる



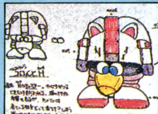
その他の優秀作

各審査員が選んだ個性豊かな作品

麻宮騎亜賞

東京都

杉中直人くん　?歳



しろー大野賞

東京都

中村諭貴彦くん　14歳



松田明生賞

福岡県

前山直敏くん　16歳



太助とキャピ子のライバル

シュビビンマンシェイドの名前決定!!

ジータ

白川達也くん　17歳

ミュー

鹿倉徹くん　16歳

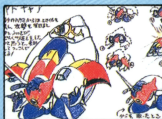
斉藤智晴賞

東京都
ちゃるくん　19歳



佐藤辰男賞

大阪府
山本敏くん　17歳



メサイヤ賞

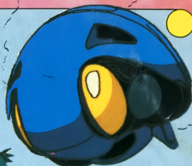
勅使河原良子さん
稲垣鏡子さん他
小林亮介くん
渡部英晃くん
荒川隆光くん

㊖賞

山田幸洋くん
高橋　哲くん
斉藤美保さん
加藤孝章くん
山田晴靖くん



メサイヤからのお知らせ



メサイヤ・メンバーズ・クラブ(MMC)
第2期会員募集



▶入会すると…

①もりだくさんのイベントに参加できます。
②月1回発行の会報「ふっかつのおたきゆりあん」をお送りします。
③毎月アンケートに答えると抽選で豪華なメサイヤ特製グッズをプレゼントします。

▶入会方法はカンタン…

入会希望の方は官製ハガキの意見欄に「入会希望」と書いて送ってください。
お問い合わせは下記の宛先までお願いします。



YOU-ING MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)9時～18時